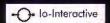


Sauron-Un

HITMAN

CONTRACTS





INFORMACIÓN DE SEGURIDAD

INFORMACIÓN SOBRE LOS ATAQUES EPILÉPTICOS FOTOSENSIBLES

Un porcentaje escaso de personas puede sufrir un ataque cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen las imágenes o las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso aquellas personas que no tienen un historial de este tipo de ataques o epílepsia pueden ser propensos a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques tienen varios sintomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o perdida momentanea de la conciencia. Además, pueden ocasionar una pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que conduzcan a una lesión propiciada por una caída o un colpe con algún obieto cercano.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos o preguntarles si han sufrido los sintomas antes mencionados; los niños y adolescentes tienen más posibilidades de sufrir estos ataques que los adultos.

Para reducir el riesgo de ataques epilépticos fotosensibles es aconsejable sentarse a una distancia considerable de la pantalla del televisor, utilizar una pantalla más pequeña, jugar en una habitación bien iluminada y no jugar cuando se está somnoliento o cansado.

Si usted o algún familiar suyo posee un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

INFORMACIÓN ADICIONAL IMPORTANTE SOBRE LA SALUD Y SEGURIDAD

El manual de instrucciones de la Xbox contiene información importante sobre la salud y seguridad que debería leer y asimilar antes de utilizar este software.

EVITE DAÑOS EN SU TELEVISOR

No utilice este software en determinados televisores. Algunos aparatos, sobre todo los de provección frontal o posterior, pueden sufrir daños si se utilizan para videojuegos, incluidos los juegos de la Xbox. Las imagenes estáticas presentadas durante el desarrollo normal del juego pueden "quemar" la pantalla, lo que origina una sombra permanente de este tipo de imágenes, incluso cuando no se está jugando. Se pueden producir daños similares debido a las imágenes estáticas que se crean al poner el videojuego en pausa. Consulte el manual de usuario del televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos con total garantia v seguridad. Si no encuentra esta información en el manual, póngase en contacto con el distribuidor o el fabricante del televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos de forma segura en el aparato.

Queda totalmente prohíbida la copía, ingeniería inversa, transmisión, reproducción pública. alquiler, partida a cambio de dinero o incumplimiento de la protección de copia sin autorización previa.

	State Barrier Williams	6	
	42		
1 SE	ÍNDICE		

	USO DEL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS XBOXº
	Controles de menú
ı	CONTROLES DE JUEGO
	MENÚ PRINCIPAL
	EMPEZAR
	NIVEL DE DIFICULTAD
	CARGAR
	ENTRENAMIENTO
	OPCIONES
	(1) Opciones gráficas.
	(2) Opciones de sonid

VIDEOJUEGOS ABOX4
Controles de menú6
CONTROLES DE JUEGO6
MENÚ PRINCIPAL8
EMPEZAR8
NIVEL DE DIFICULTAD8
CARGAR9
ENTRENAMIENTO9
OPCIONES10
(1) Opciones gráficas10
(2) Opciones de sonido10
(3) Configuración de los controles10
CRÉDITOS10
MENÚ DE PAUSA11
· GUARDARI I
• CARGAR11
BORRAR PARTIDAS
GUARDADAS12
- OPCIONES12
· REINICIAR MISIÓN12
• SALIR12
INFORME DE LA MISIÓN,12

PANTALLA DE SELECCIÓN	
de armas	13
PANTALLA DE INVENTARIO	13
VISUALIZACIÓN EN PANTAI	LLA 14
estadísticas	15
ARMAMENTO Y TÉCNICAS .	16
Disfraces	16
Sigilo	16
Combate cuerpo a cuerpo	
y asesinatos silenciosos	16
Pistolas y revólveres	17
Subfusiles	17
Rifles de asalto	17
Escopetas	18
Ametralladoras	18
Rifles de francotirador	18
Prísmáticos	19
Mapá	19
Dispositivo de visión noctur	1.19
TRUCOS Y CONSEJOS	19
CRÉDITOS	20
GARANTINE A RVICIO DE	
AT AL CLIENTE	

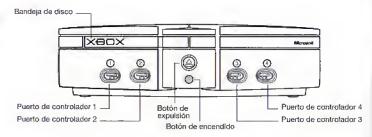
USO DEL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS XBOX

USO DEL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS XBOX®

- Prepara tu sistema de videojuegos Xbox® siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones Xbox.
- 2.) Presiona el botón de encendido y la luz indicadora de estado se encenderá.
- 3.) Presiona el botón de expulsión y la bandeja de disco se abrirá.
- Coloca el disco de Hitman: Contracts en la bandeja de disco con la cara impresa hacia arriba y cierra la bandeja de disco.
- 5.) Sigue las instrucciones en pantalla y consulta este manual para obtener más información acerca de cómo jugar a Hítman: Contracts.

CÓMO EVITAR DAÑOS A LOS DISCOS O A LA UNIDAD DE DISCO:

- · Introduce solo discos compatibles con Xbox en la unidad de disco.
- · Nunca uses discos de formas extrañas, como de corazón o de estrella.
- No dejes un disco dentro de la consola Xbox durante periodos extensos de inactividad.
- No muevas la consola Xbox mientras tenga un disco dentro y esté encendida.
- · No pongas etiquetas, pegatinas u otros objetos extraños en los discos.

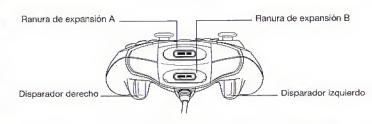


USO DEL CONTROLADOR XBOX USO DEL CONTROLADOR XBOX

Conecta el controlador Xbox en el puerto de controlador 1, situado en la parte frontal de la consola Xbox.

Inserta cualquier dispositivo de expansión (por ejemplo, una unidad de memoria) en las ranuras de expansión del controlador, según corresponda.

Sigue las instrucciones en pantalla y consulta este manual para obtener más información acerca del uso del controlador Xbox para jugar a Hitman: Contracts.





NTROLE

CONTROLES DE JUEGO

Compoles de menú

Botón STA Comenzar la partida, a de la dar

do de diressa Seleccionar elementos

Bone Aceptar season lel menú

Botón B Var/Volver a Variaterior

CONTROLES DE JUEON

En HITMAN: CONTRACTS se pueden escoger tres esquemas de control diferentes. Esta selección puede hacerse desde la opción CONFIGURACIÓN DE BOTONES del menú CONFIGURACIÓN DE LOS CONTROLES.

Por defecto



XBDX

(A)

Moverse adelante y atrás Desplazarse lateralmente a izquierda y derecha Hacer elle en el stick

Hacer clic en el stick analógico izquierdo: Afinar puntería (dejar pulsado) Informe de la misión Menú de pausa y de opciones

Mando de dirección 🏎
Inclinarse a izquierda y derecha
Mando de dirección 🕈 🌡

Acercar/alejar zoom

Subir y bajar por una lista

Mirar arriba y abajo Girar a la izquierda y derecha Hacer clic en el stick analógico derecho: Cambiar entre modo en 1º y 3º persona

Agacharse/Sigilo

Inventario/ Sallr de françotirador

Recargar

Soltar

Мара

Acción/Usar

Enfundar/desentundar

VTROL

CONTROLES DE JUEGO

Para zurdos



_ Agacharse/Sigilo

Inventario/

Agacharse/Sigilo

Mirar arriba y abajo Girar a la izquierda y derecha Hacer clic en el stick analógico izquierdo: Afinar punteria (dejar pulsado)

Informe de la misión Menú de pausa y de opciones

Salir de francotirador
Enfundar/desenfundar
Recargar
Acción/Usar
Soltar
Mapa

Mando de dirección ←→
Inclinarse a izquierda y derecha
Mando de dirección ↑
Acercar/alejar zoom
Subir y bajar por una lista

Moverse adolante y atrás Desplazarse lateralmente a izquierda y derecha Hacer citic en el stick analógico derecho: Cambiar entre modo en 1ª y 3º persona

Simplificado



Moverse adelante y atrás Girar a la izquierda y derecha Hacer clic en el stick analógico izquierdo: Afinar punteria (dejar pulsado)

Informe de la misión _ Menú de pausa y de opciones _

Inventario/
Salr de francotrador
Enfundar/desenfundar
Recargar
Acción/Usar
Soltar
Mapa

Mando de dirección ←→
Inclinarse a izquierda y derecha
Mando de dirección ↑↓
Acercar/atejar zoom
Subir y bajar por una lista

Desplazarse lateralmente a izquierda y derecha Mirar arriba y abajo Hacer clic en el stick analógico derecho: Cambier entre modo en 1° y 3° persona

MENÚ PRINCIPAL



EMPEZAR

Usa el mando de dirección 🚺 para resaltar la opción EMPEZAR en el MENÚ PRINCIPAL y presiona el botón 🙆 para comenzar una nueva partida. Antes de comenzar una nueva partida, tendrás que decidir el nivel de dificultad con el que quieres jugar.

Nota: Hitman: Contracts no es compatible con unidades de memoria. Las partidas se guardan directamente en el disco de memoria.

NIVE DE DIFICULTAD

Este mens etmite seleccionar el nivel de dificultad que le cess (Normal, Experto o Profesional)

Usa el mando de dirección pun resaltar la opción deseada de la lista y presiona el botón **(a)** para comenzar tu nueva partida.

Hay diversos factores que se ven afectados por el nivel de dificultad que escojas. Algunos de esos factores incluyen:

- La cantidad de daño que Hitman puede recibir antes de morir.
- La precisión de la información del mapa.
- La velocidad de reacción y punteria de los guardias y las víctimas.

En cada nivel de dificultad podrás guardar tu progreso un número de veces limitado durante cada misión.

Normal - Puedes guardar 7 veces por misión.

Experto - Puedes guardar 2 veces por misión.

Profesional - No puedes guardar durante una misión.

CARGAR / ENTRENAMIENTO

CARGAR

Si has guardado anteriormente tu partida, es posible continuaria desde la pantalia CARGAR del MENÚ PRINCIPAL.

Si hay datos guardados de Hitman:
Contracts en el disco de memoria
aparecerá una lista con las partidas
guardadas. Usa el mando de dirección

† para resaltar la partida guardada
deseada y presiona el botón A para
cargarla.

La partida se reanudará en el punto exacto donde fue guardada.

ENTRENAMIENTO

La zona de entrenamiento está diseñada para familiarizarte con los controles y las diversas habilidades de Hitman en un entorno no hostil. Se recomienda que practiques las técnicas que necesitarás antes de comenzar tus misiones.

La zona de entrenamiento también sirve para guardar las armas que consigues durante las misiones. Cada silueta representa un arma que puede ser encontrada o desbloqueada durante el juego.



CIONES

S OPCIONES

Para abrir el menú de opciones, selecciona OPCIONES desde el MENÚ PRINCIPAL; o bien presiona el botón START para detener la partida y selecciona OPCIONES desde el menú.

Hay tres submenús disponíbles: Opciones gráficas, opciones de sonido y configuración de los controles.

(1) Opciones gráficas

Este menú permite configurar los gráficos y diversas opciones de visualización.

- Subtítulos: activa y desactiva la visualización de los subtítulos durante el juego.
- Sangre: activa y desactiva los efectos visuales de sangre.
- (2) Opciones de sonido

Este menú permite configurar el sonido.

- Música: ajusta el control del volumen de la música.
- Diálogos: ajusta el control del volumen de los diálogos hablados.
- Efectos: ajusta el control del volumen de los efectos de sonido durante el juego.

(3) Configuración de los controles Este menú permite configurar varios ajustes de control.

- Invertir vista: esta opción invierte el control de movimiento en el eje Y. Si te encuentras mirando al suelo cuando lo que querías era mirar hacla arriba, deberías cambiar esta opción.
- Función de vibración: esta opción permite activar o desactivar la función de vibración del controlador Xbox.
- Velocidad de giro horizontal: esta opción permite ajustar la velocidad a la que Hitman gira. Para girar más rápido, usa un ajuste más alto.
- Velocidad de giro vertical: esta opción permite ajustar la velocidad a la que Hitman mira arriba y abajo. Usa un ajuste más alto para que responda más rápido.
- Configuración de acciones: escoge entre los tres esquemas de control que se detallan en la página (número).

CRÉDITOS

Selecciona CRÉDITOS desde la pantalla de MENÚ PRINCIPAL para ver una lista de las personas que han participado en la producción de Hitman: Contracts. MENÚ DE PAUSA



Presiona el botón START en cualquier momento del juego para poner la partida en pausa y acceder al MENÚ DE PAUSA. En el MENÚ DE PAUSA dispondrás de las siguientes opciones:

GUARDAR:

A medida que avanzas en la partida, te verás metido en situaciones en las que querrás guardar tus progresos.

Para guardar la partida:

- Presiona el botón START para poner la partida en pausa.
- (2) Selecciona GUARDAR desde el menú y presiona el botón .
- (3) Resalta la opción CREAR NUEVA PARTIDA para crear una nueva partida guardada, o bien resalta la partida guardada que deseas sobrescribir y presiona el botón (A).
- (4) Para reanudar una partida guardada, sigue los pasos descritos en la sección CARGAR, a continuación.

Nota: puades crear un máximo de 100 partidas guardadas de Hitman: Contracts en tu disco de memoria.

· CARGA

Las partidas guardadas pueden reanudarse mediante la opción CARGAR en el MENÚ PRINCIPAL o la opción CARGAR en el MENÚ DE PAUSA.

Si hay datos guardados en el disco de memoria, aparecerá una lista con las partidas guardadas disponibles. Usa el mando de dirección 1 para resaltar la partida guardada y presiona el botón a para cargarla.

El juego debería retomarse en el punto exacto en el que se guardó.

MENÚ DE PAUSA

· BORRAR PARTIDAS GUARDADAS:

Las partidas guardadas pueden eliminarse desde la opción BORRAR PARTIDAS GUARDADAS del MENÚ DE PAUSA. Resalta la partida que quieras eliminar y presiona el botón (A).

· OPCIONES:

Resalta esta opción y presiona el botón A para entrar en el menú OPCIONES. Las opciones disponibles dentro de este nivel son las mismas que las del MENÜ PRINCIPAL.

· REINICIAR MISIÓN:

Para reiniciar la misión actual, resalta esta opción y presiona el botón (A).

· SALIR:

Resalta esta opción y presiona el botón a para salir de la partida actual y volver al MENÚ PRINCIPAL.

CONTINUAR PARTIDA:

Re alta esta opción y presiona el botón A pare alir del MENÚ DE PAUSA y reanudar la pritida actual.

INFORME DE LA MISIÓN



Cuando Hitman recibe una misión de la Agencia, los detalles se te ofrecen a través de unas pantallas de Informe. Toda la información válida de la misión está incluida dentro de este Informe y puede mostrarse en cualquier momento durante la misión.

La siguiente información está normalmente disponible desde la pantalla de informe:

- · Perfiles y descripciones de las víctimas.
- Cualquier objetivo adicional de la misión.
- · Información adicional de la misión.
- · Puntos de escape y de salida.

Una vez que un objetivo ha sido cumplido, aparecerá marcado como "completado".

PANTALLA DE SELECCIÓN DE ARMAS

PANTALLA DE SELECCIÓN DE ARMAS



Una vez que una misión ha sido completada con éxito, puede volver a jugarse con las armas que se hayan recogido en otras misiones. Estas armas se seleccionan desde la pantalla de SELECCIÓN DE ARMAS.

(1) Equipo:

Aquí se puede ver una lista de las armas y equipo que pueden flevarse a la misión. Resalta el objeto que desees y presiona el botón a para añadirlo a tu inventarlo.

- Cuando un arma ha sido equipada, quedará marcada con una cruz.
- Para deshacer la selección de un arma, repite el proceso una segunda vez.

(2) Especificaciones:

Aquí se muestran las características técnicas de las armas. La Información detallada incluye: tipo de munición, calibre, capacidad del cargador, peso y almacenado.

(3) Indicador del arma:

En lo alto de la ventana de especificaciones se muestra una imagen del objeto seleccionado actualmente.

Al presionar el botón 🚷 confirmarás tu selección y saldrás de esta pantalla.

PANTALLA DE INVENTARIO:



Puedes acceder à este menú en cualquier momento presionando el botón **①**.

Este menú permite un acceso rápido a las armas y al inventario de objetos. Para usar un objeto de la PANTALLA DE INVENTARIO, resalta el objeto deseado con el mando de dirección 🖚 y presiona el botón 🚯 para equiparte con él. Para descartar o soltar un objeto, resáltalo con el mando de dirección 🖚 y presiona el botón 🐧.

En la parte inferior de la pantalla se muestra información detallada de las armas y los objetos.

Nota: algunos objetos que son cruciales para la misión no pueden soltarse o descartarse.

😕 VISUALIZACIÓN EN PANTALLA

VISUALIZACIÓN EN PANTALLA



1) Barra de salud:

Muestra la salud actual de Hitman, Cada vez que Hitman recibe daños. la barra disminuye. Cuando la salud de Hitman está muy baja, la barra de salud se vuelve roja.

Si la barra baja por debajo del 25%, se vuelve roja para alertarte del precario estado de Hitman.

Nota: el daño está basado en la ubicación, de forma que un disparo en la cabeza casi siempre es fatal. mientras que un disparo en el brazo no.

Medidor de amenaza:

junto a la barra de salud, el medidor de amenaza indica el peligro al que se enfrenta Hitman. Un aumento de movimiento supone un aumento de peligro. El medidor puede alertarte de problemas potenciales, como un disfraz fallido o un avistamiento de Hitman en una zona restringida.

3) Lista de acciones:

Se trata de una lista de acciones relacionadas con el entorno. Las interacciones complejas con el entorno del juego se controlan mediante este menú. Las opciones seleccionadas dentro de esta lista te permitirán manipular puertas, victimas, vehículos y objetos.

Si solo hay una elección en la lista, presiona el botón (A) para realizar esa acción. Si hay dos o más elecciones, presiona el botón 🙆 y usa el mando de dirección 🚺 para resaltar la opción deseada. La opción seleccionada se realizará cuando sueltes el botón (A).

VISUALIZACIÓN EN PANTALLA

4) Indicador de arma;

En la esquina inferior derecha de la pantalla, el indicador del arma muestra un Icono gráfico del arma equipada actualmente.

5) Indicador de munición:

Este indicador gráfico y numérico muestra la cantidad de munición que hay en el cargador actual del arma, así como el total de balas que quedan en el resto de los cargadores.

6) Punto de mira:

El punto de mira representa el lugar exacto al que Hitman está apuntando. El tamaño del punto de mira indica la precision de cualquier disparo efectuado con el arma equipada actualmente.

Cuanto más grande sea el punto de mi más ancha es la dispersión de l disparos. Cuando el punto de m vuelve rojo, eso significa que Hitman na apuntado a un enemigo, y sus disparos deberian dar siempre en el blanco.

7) Ventana de información:

Cualquier aviso o información útil aparecerá en esta parte de la pantalla.

ESTADÍSTICAS

Tras un asesinato exitoso, y tras cumplir todos los objetivos de la misión, aparecerá una pantalla de puntuación para mostrar los niveles de rendimiento. Las estadísticas se presentan como una puntuación tanto general como de la misión, y ofrecen un análisis detallado de los niveles de agresión y sigilo exhibidos durante la misma.



Nota: es posible ganar bonificaciones al completar las misiones con un alto grado de profesionalidad.



ARMAMENTO Y TÉCNICAS

ARMAMENTO Y TÉCNICAS Disfraces



Los disfraces y los cambios de vestuario pueden usarse para despistar a los perseguidores y ganar acceso a zonas que de otro modo estarian restringidas. Cuando llevas puesto un disfraz, es importante que realices las acciones propias del personaje al que estás representando. Los guardias y soldados notarán cualquier comportamiento sospechoso o armas no reglamentarias.

Sigilo



Es muy importante dominar la habilidad para infiltrarse en una zona sin ser detectado. Cuando actúes en modo de sigilo, los movimientos de Hitman son completamente silenciosos. Con paciencia y habilidad, es posible colarse en casi cualquier entorno y deslizarse sigilosamente detrás de un enemigo. Antes de entrar en habitaciones que contengan amenazas potenciales, suele ser buena idea espiar por el ojo de la cerradura o estar atento a posibles actividades en el mapa.

Combate cuerpo a cuerpo y asesinatos silenciosos



Las armas más poderosas de Hitman son tamblén las más difíciles de dominar. Las armas de combate cuerpo a cuerpo permiter a Hitman neutralizar a sus víctimas sifi dar la alarma o provocar ruidos indesembles.

Las armas de combate cuerpo a cuerpo son más efectivas cuando se usan por la espalda de un enemaro que no se ha percatado de tu presencia.

Para acercarse a un enemigo por detrás, Hitman debe usar técnicas sigilosas.

Una vez detrás de un enemigo, un golpe cargado al máximo con un arma de combate cuerpo a cuerpo asestará un impacto letal.

ARMAMENTO

Las armas de como cuerpo a cuerpo también pueden usale como a cealizar ataques frontales, pero su en suidad es muy reducida.

Pistolas y revólveres



Las pistolas y revólveres ofrecen una amplia gama de potencia, capacidad y calibre. La pistola es fácil de ocultar y, una vez que se te pone un sitenciador, puede ser una de las herramientas más efectivas del arsenal de Hitman. Cuando se dispara una en cada mano, las pistolas pueden ofrecer un alto nivel de potencia de tiro. Los principales inconvenientes de las pistolas son su escasa capacidad de carga y su falta de precisión a largo alcance.

Subfusiles



Los subfusiles suelen ser usados por las fuerzas comando del ejército. Son pequeños, ligeros y a menudo utilizan munición de pistola. Diseñados para ser atilizados en espacios cerrados, los subfusites suelen ser imprecisos, pero compensan esta desventaja con su manejabilidad y elevada cadencia de tiro.

Rifles de asalto



Los rifles de asalto están diseñados para situaciones de combate y apoyo de fuego en distancias de hasta 300 metros. El rifle es la mejor opción para combates al aire libre y en largas distancias. Si se requiere precisión, es necesario realizar disparos individuales y ráfagas cortas.

Escopetas

MAM



Devastadora en alcances cortos, la escopeta se caracteriza por tener un cañón de ánima lisa y disparar perdigones desde un cartucho explosivo. Es un arma diseñada para distancias cortas, y la usan tanto los cazadores como los representantes de la ley.

Ametralladoras



La ametralladora está diseñada para proporcionar fuego de cobertura antes que puntería y precisión. Son complitamente automáticas, de bajo calibri y pueden disparar muy rápid.

Rifles de francotirador



En manos de un profesional entrenado, los rifles de francotirador son quizá las más poderosas de todas las armas de proyectil. Este tipo de armas ofrecen una gran precisión en alcances largos, y pueden usarse para eliminar a un objetivo desde una posición segura.

Hitman usa preferentemente el rifle de francotirador W2000, que incorpora un silenciador y víene con un maletín para esconderio.

Nota: si te agachas mientras apuntas, mejorarás la puntería y reducirás el temblor del rifle en las manos de Hitman.

ARMAMENTO Prismáticos



Excelentes para vigilar y espiar a objetivos a larga distancia.

Mapa



Hitman siempre está equipado con un mapa de su entorno. Si planeas tu ruta puedes evitar sorpresas desagradables y a menudo encontrarás puntos de acceso ocultos.

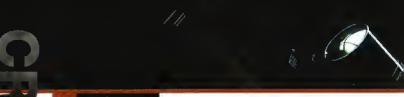
Dispositivo de visión nocturna



Cuando se utiliza en la oscuridad, el dispositivo de visión nocturna amplificará los níveles de luz, lo cual permite actuar en zonas oscuras. Normalmente, el DVN solo lo usan los militares y levantará las sospechas de los guardias o los civiles.

TRUCOS Y CONSEJOS

- Una planificación adecuada siempre aumentará las posibilidades de un asesinato exitoso. Dedica un tiempo a reconocer la zona y cambia de método si tu plan actual no está funcionando.
- La munición de alto calibre puede atravesar puertas y obstáculos.
- El sonido puede ser tu aliado. Una música estridente puede a menudo ocultar el sonido de los disparos, permitiendo el uso inadvertido de las armas de fuego.
- Presta atención al medidor de amenaza cuando accedas a zonas prohibidas.



Bramsen

Thomas Storm

Thor Frölich

Tom Isaksen

Artistas adicionales

Jeremy C. Petreman

Michael Hellemann

Oskar Lundgvist

Timothy Evison

Riana Mølter

Tobias Biehl

Tore Blystad

Trey Turner

Animadores

Barbara Bernád

Gabor Horvath

Martin Poulsen

Frederic Politier

Thomas P. Theede

Karsten Lund

Ivan Brandt

Simon Holm

Hugh Grimley

Jakob Rød

Klavs Kofod

Kristian Rise

Oliver Winding

Petronela Cimpoesu

Michael Ziegler

Thomas Pedersen

Control de calidad

Sonido

Kim Zoll

Jens Peter Kurup

Frederik Budolph Larsen

Animadores adicionales

CRÉDITOS En la producción de Hitman Contracts han intervenido:



Programadores Asger Mangaard Bo Cordes Brian Meidell Andersen David Guldbrandsen Hakon Steinø Jens Bo Albretsen Jeroen M. Wagenaar Lars Piester Marcell Baranyal Martin Amor Peter Malnai Peter Wraae Marino Rune Brinckmeyer Såndor Nyako

Guionistas

lacob Mikketsen Jesper Donnis Ionas Lind

Torsten Kjær Sørensen

Programadores adicionales Jørgen Larsen Rasmus Sigsgaard

Artistas

Allan Hansen Asi Siemenshaus Balāzs Kiss Bo Heldelberg Daniel Windfeld Schmidt David Giraud Henrik Hansen Israfel Abalnza Jacob Andersen amie Benson Jesper K. Petersen Jesper Vorsholt prgensen Jørgen Ørberg Lukas Jevcak Mads H. Peitersen Marek Bogdan Martin Kramme Guldbæk

Michal Bendtsen

Morten Christian

Miklos Büte

Coordinador de Peter Elde Paulsen proyecto Helle Marijnissen

Peter Fleckenstein Andersen Gulón Peter von Linstow Greg Nagan Rasmus Højengaard

Música compuesta y Rasmus Kjær producida por Sebastian Lindoff Søren B, Jensen Jesper Kyd www.jesperkyd.com Stephan Nilsson Svend Christensen

Diseño de sonido adicional nor Jun Mizumachi

> Programadores del motor gráfico Henning Semler Jon Rocatis Karsten Hvidberg Martin Pollas

Mircea Marghidanu

Morten Mikkelsen

Programadores del motor gráfico adicionales

Andreas Thomsen fens Skinnerup Michael Bach Jensen Steffen Toksvig Thomas Jacobsen

Dirección IOI lanos Flosser Morten Borum Thomas Howalt

Soporte Anni G. Andersen Charlotte Delran Chris Edgar toffe Way

I Fløsser Else Andersen redrik Ax ederik Fusager Martin Schröder Michael Andersen Niels Jørgensen Rune Nielsen Søren Reinhold Jensen **Ulf Maagaard Ulla Goldberg**

Actores de doblaie Andrew Thomson Barbara Bernád Betty Glosted Chun Hou Cheung David Bateson François Eric Grodin Gabor Horvath lean Claude Flamant Jennifer Xiao Bao Huang Joost Alexander Van Der Berg Michael Booth Mircea Marghidanu

Muk Wing Cheung Nikolaj PapaDuke Noah Lazarus Ovidio Romanescu Peter Målnai Petronela Cimpoesu Röbert Nagy Runi Lewerissa

San Tal Cheung Scott Farrell Strichen Sue Hansen Styles Thomas Chaanbing Ulte Blørn Bengtsson Vivienne McKee

Vladimir Pintchevski Actores de caprura de movimiento

Maria Ervfolter Tina Robinson Hansen Bo Thomas



Eidos

Productor senior Neil Donnell

Productor ejecutivo Ed Bainbridge

Director de franquicia Kathryn Clements Jefe de franquicia

Ric Williams Responsable de marketing Reino

Carolyn London

lefe de comunicación Steve Starvis

> Encargado de relaciones públicas Mark Allen

Asistente del encargado de relaciones públicas Roxana Daneshmand

Productor Web Christophe Taddei

Diseñador Web Leigh Kirwan lefe de localización

Alex Bush

Jefe de grupo de localización Caroline Simon

Servicios creativos Andy Cockell Gus Nwanya Todie Brock Philippa Pratley

Director de control de calidad Chris Rowley

Jefe asistente John Ree

oordinadores de test de producto

Adam Lay Steve Manners Tony Peterken

Asistentes de coordinadores de rest de producto Linus Dominique Marc Webb

Técnicos de control de calidad Alex Holroyd

Allison Archer Carl Lovett Chris Brooks Chris Gardiner

Clive Sawford Daniel 'O Ferrall

David Haddon David Hawkins-Farr James Hinchliffe

James Wicker lason Ried

Julie Payne Marcus Smikle Michael Cliffe

Michael Hanley Paul Harrison Richard Abbott

Richard Dunham

Richard Edbury Shams Wahld

Vincent Boon Warren Beckett

Mastering y compatibilidad Jason Walker

Phil Spencer Ray Mullen Gordon Gram Scott Sutherland

Supervisor de control de calidad de localización Marco Vernetti

Coordinador de test de producto de localización Arnaud Messager

Asistente del coordinador de test de producto de localización Andreas Gschwarl

Técnicos de control de calidad de localización Angelo Rocca

Darlo Scimone Fausto Trevisan Jain Willows Jacques Galon paquin De Prado Laure Diet Matthieu Chollet

Pablo Trenado Pedro Geppert Software de terceros

Expat Freetype Ogg Vorbis ZIIb

Música registrada proporcionada



CRÉDITOS

Le Souteneur (Mr Claude)* (R. Mussard / R. Mussard)

© 1999 Editions Chroniques de Mars / EMI Virgin Music Publishing France. Utilizada con la autorización de Emi Music Publishing France.

'Brand New Image' Interpreteada por Cecilla Cheung

Cortesía de Universal Music Hong Licencia utilizada con la autorización de la División de licencias de cine y televisión. parte del grupo Universal Music.

"Walking Dead" Interpretada por Puressence

Cortesia de Universal-Island Records Ltd Licencia utilizada con la autorización de la División de licencias de cine y televisión. parte del grupo Universal Music.

'Immortal' (Fallon / West)

Interpretada por Clutch Publicada por Rykomusic Inc. (ASCAP) / Earl Music Co. (ASCAP) Extracto del CD " Pure Rock Fury" Atlantic 7567-83433-5 (2001)

"Put Your Head on my Shoulder"

Interpretada por Paul Anka. Licencia por cortesía de BMG UK & Ireland Ltd. Escrita por Paul Anka Publicada por Chrysalis Music Ltd.

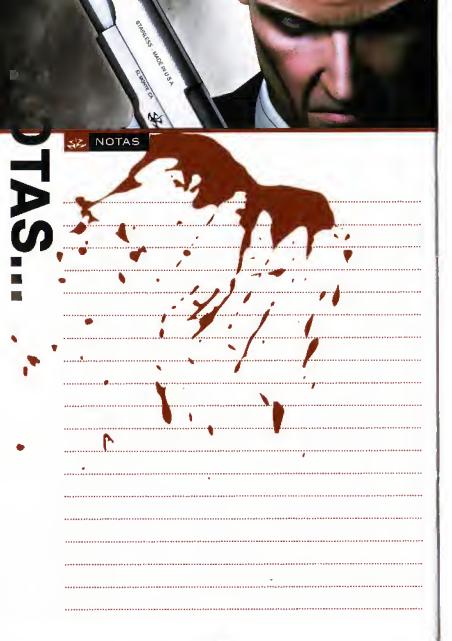
Weve - Happy Day

Título original: festival Autor original: Chu, Young Hoon Co-autor: Lin Min Editora original: The Music Asia Co-editora: Rock Music Publishing (Taiwan) Co., Ltd.



• •	
•	

23



GARANTÍA LIMITADA Y DECLARACIÓN SOBRE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL DE FIDOS

© IQ Interactive A/S 2004. Published by Eidos. Hitman: Contracts is a trademark of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks the Eidos Group of companies. IQ Interactive and the 1Q Interactive logo are trademarks of IQ Interactive A/S. All rights reserved.

AVISO

Eidos Limited ("Eidos") se reserva el derecho de realizar cambios y mejoras en este producto en cualquier momento y sin aviso previo.

Eidos no concede ninguna garantia, condición o representación, expresa o implícita, con respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad o idoneidad para cualquier propósito particular.

Todos los personajes y nombres comerciales incluidos en este producto son fictícios y cualquier similitud con personas u organizaciones existentes es pura coincidencia.

GARANTÍA LIMITADA DE EIDOS

Eídos garantiza al comprador original de este Producto de software informático que el soporte físico en el que está grabado el programa informático estará, en condiciones de uso normales, libre de defectos materiales en lo referente al soporte físico y a la fabricación por un plazo de 90 días a partir de la fecha de adquisición. La responsabilidad total de Eidos de acuerdo con esta garantía limitada consistirá, a la entera discreción de Eidos, en reparar o sustituir el soporte defectuoso siempre que el producto original sea devuelto a Eidos en su condición original a la dirección indicada más abajo, junto con una prueba de compra fechada, una declaración descriptiva de los defectos y una dirección postal de devolución. Esta garantía no será aplicable a aquellos soportes que hayan sufrido un uso inadecuado, daños o desgaste excesivo.

Dirección de la garantia limitada de Eidos: WWW.EIDOS.CO.UK/WARRANTY.HTML

Esta garantia limitada forma parte de los derechos legales del usuario y no afecta a los mismos.

ESTA GARANTÍA LIMITADA NO SE APLICA A LOS PROGRAMAS DE SOFTWARE PROPIAMENTE DICHOS, QUE SE SUMINISTRAN "TAL CUAL", SIN GARANTÍA O REPRESENTACIÓN DE NINGUNA CLASE. HASTA EL LÍMITE MÁXIMO PERMITIDO POR LA LEGISLACIÓN VIGENTE, EIDOS RENUNCIA ASIMISMO A OFRECER CUALQUIER GARANTÍA (INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A ELLAS, AQUELLAS IMPLÍCITAS POR LEY, ESTATUTO, COSTUMBRE U OTRO MEDIO CUALQUIERA) RELATIVA A LA COMERCIABILIDAD, LA CALIDAD SATISFACTORIA Y/O LA IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE INFORMÁTICO.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

> Proein, S.L. c/ Hermanos García Nobleias 37, 2º planta 28037 Madrid

ATENCIÓN AL CLIENTE

TF. 914 062 964 FAX 913 677 457 EMAIL: SOPORTE@PROEIN.COM

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas. También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en:

SOPORTE@PROFIN.COM

Y no dejes de visitar nuestro sitio web, en el que podrás encontrar noticias, demos, fotos, concursos y todo tipo de informaciones acerca de nuestros lanzamientos:

HTTP://WWW.PROEIN.COM

The PEGI age rating system: El sistema de clasificación por edad PEGI: Il sistema di classificazione Pegi Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories: Les catégories de tranche d'âge:

Categorias de edad: Categorie relative all'età: Altersklassen:











Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Nota: ¡Variará en función del país! Nota: Può variare a secondo del paese!

Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors: Description du contenu: Descripciones del contenido: Descrizioni del contenuto: Inhaltsbeschreibung:



BAD LANGUAGE LA FAMILIARITÈ DE LANGAGE LENGUAJE INAPROPIADO

CATTIVO LINGUAGGIO **VULGÄRE SPRACHE**



DISCRIMINATION LA DISCRIMINATION DISCRIMINACIÓN DISCRIMINAZIONE DISKRIMINIERUNG





ANGST UND **SCHRECKEN**



SEXUAL CONTENT LE CONTENU SEXUEL CONTENIDO SEXUAL SESSO. SEXUELLER INHALT



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft.

12000

O IO Interactive A/S 2004. Published by Eidos. Hitman: Contracts is a trademark of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of the Eidos Group of Companies. IO Interactive and the IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive A/S. All Rights Reserved.